

ENSINO-APRENDIZAGEM EM CONTEXTOS HÍBRIDOS: O QUE PENSAM OS ALUNOS SOBRE O USO DA TECNOLOGIA EM AULAS DE INGLÊS NO ENSINO MÉDIO INTEGRADO

Gicele Vergine Vieira PREBIANCA

Instituto Federal Catarinense - Blumenau

Kyria Rebeca FINARDI

Universidade Federal do Espírito Santo – UFES

Gisele Luz CARDOSO

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Santa Catarina – IFSC

Resumo: Este estudo teve como objetivo analisar as percepções de alunos do primeiro ano do Ensino Médio Técnico Integrado sobre o uso da tecnologia durante as aulas de inglês por meio de uma abordagem híbrida que combinou aulas tradicionais com a utilização de um *software* educacional. O estudo foi conduzido com 158 estudantes dos cursos de Agropecuária e Informática de um Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia. Os dados foram coletados por meio de dois questionários - antes e após a utilização do *software* durante as aulas de Inglês. A análise qualitativa mostrou que a maior parte dos aprendizes-participantes entende que há vantagens no uso do *software* educacional no tocante ao aprendizado de inglês no contexto híbrido, porém não acredita em uma abordagem que utilize somente recursos tecnológicos para o aprendizado de um idioma. Além disso, os resultados também sugerem que o *software* utilizado neste estudo pode representar uma ferramenta tecnológica relevante no processo de ensino-aprendizagem de inglês uma vez que insere os aprendizes em uma perspectiva educacional mais moderna, condizente com as atuais demandas do mundo tecnológico.

Palavras-chave: Ensino e Aprendizagem de Inglês. Contextos Híbridos. Ensino Médio Integrado. *Software* Educacional.

TEACHING-LEARNING IN HYBRID CONTEXTS: WHAT STUDENTS THINK ABOUT THE USE OF TECHNOLOGY IN ENGLISH CLASSES IN THE INTEGRATED HIGH SCHOOL

Abstract: This study aimed to analyze the perceptions of first year students of the Integrated Technical High School on the use of technology during their English classes in a hybrid approach that combined traditional classes with the use of an educational software. The study was conducted with 158 students of the Agricultural and Informatics Courses of a Federal Institute of Education, Science and Technology. Data were collected through two questionnaires - before and after using the software in the English classes. The qualitative analysis showed that most participants understand there are advantages in the use of the educational software with regard to learning English in the hybrid context, but do not believe in an approach that uses only technology for language learning. Moreover, the results also suggest that the software used in this study may represent an important technological tool in the teaching and learning of English as it introduces the learners to a more modern educational perspective which is aligned with current demands of the technological world.

Keywords: Teaching and Learning English. Hybrid Contexts. Integrated High School. Educational Software.

ENSEÑANZA-APRENDIZAJE EN CONTEXTOS HÍBRIDOS: LO QUE PIENSAN LOS ESTUDIANTES SOBRE EL USO DE TECNOLOGÍA EN CLASES DE INGLÉS EN LA ENSEÑANZA MÉDIA INTEGRADA

Resumen: Este estudio tuvo como objetivo analizar las percepciones de los estudiantes de primer año de Enseñanza Média Técnica Integrada sobre el uso de la tecnología en las clases de inglés a través de un enfoque híbrido que combina las clases tradicionales con el uso de un software educativo. El estudio se realizó con 158 estudiantes de Agropecuária e Informática de un Instituto Federal de Educación, Ciencia y Tecnología. Los datos fueron recolectados a través de dos cuestionarios - antes y después de usar el software en las clases de inglés. El análisis cualitativo mostró que la mayoría de los aprendices-participantes comprenden que hay ventajas en el uso del software educativo para aprender Inglés en el contexto híbrido, pero no creen en un enfoque que sólo utiliza la tecnología para el aprendizaje de un idioma. Por otra parte, los resultados también sugieren que el software utilizado en este estudio puede representar una importante herramienta tecnológica en la enseñanza y el aprendizaje de Inglés ya que introduce a los alumnos a una perspectiva educativa más moderna de acuerdo con las demandas actuales del mundo tecnológico.

Palabras clave: Enseñanza y Aprendizaje de Inglés. Contextos Híbridos. Enseñanza Média Integrada. Software Educativo.

1. INTRODUÇÃO

Em diversas épocas, a humanidade parece ter mostrado uma postura de “desconfiança” ou “resistência” sobre a adoção de novas tecnologias que no âmbito da educação vão desde a adoção da calculadora até o uso da internet. Esses registros históricos mostram como a humanidade encarou a introdução da escrita, criticada por ameaçar o poder da memória por ninguém menos que Platão (STEARN, 1981, p.123, apud RAJAGOPALAN, 2013) até a invenção da prensa móvel em 1439 por Gutenberg, “ameaçando” a tutela de alguns eleitos sobre conhecimento.

Seja qual for a opinião popular sobre novas invenções e tecnologias e seu impacto na humanidade, o fato é que algumas delas acabam por tornar-se uma verdadeira extensão do ser humano como alega McLuhan (1969) ao propor a tese de que “o meio é a mensagem”. Em outras palavras, algumas tecnologias podem alterar nossa forma de perceber o mundo e, portanto, nossa experiência nele e dele. Partindo dessa tese, adotamos a visão de que algumas tecnologias podem alterar o que somos e como nos colocamos no mundo.

As Novas Tecnologias da Informação e Comunicação (doravante NTICs) estão cada vez mais presentes nos nossos espaços e tempos hodiernos de tal sorte que o seu uso deixou de ser uma opção para se tornar uma condição de exercício de cidadania numa sociedade onde a informação se multiplica exponencialmente e é transmitida sem barreiras geográficas depois do advento da internet e até certo ponto sem barreiras linguísticas depois da invenção dos tradutores online.

Inobstante o uso cada vez mais frequente das NTICs no mundo globalizado, o índice de inserção delas parece variar bastante geograficamente dependendo do nível de desenvolvimento de uma determinada região (GRADDOL, 2006). Ainda hoje vemos muitos indivíduos à margem do progresso tecnológico tanto em países desenvolvidos quanto nos em desenvolvimento. Essa divisão entre indivíduos com acesso às NTICs e os social e tecnologicamente excluídos reforça a responsabilidade da escola com relação à inclusão das NTICs nas práticas e realidades pedagógicas.

Consideramos a internet a mais poderosa ferramenta de acesso e democratização da informação e, como tal, pensamos que ela deve também ser considerada como um importante instrumento de inclusão social (FINARDI; PREBIANCA; MONN, 2013) e veículo de formação de capital social (WARSCHAUER, 2003; 2006). O amplo e diversificado acesso à informação possibilitado pela internet nos permite dizer que o mundo está se tornando mais plano (FRIEDMAN, 2005) e as distâncias cada vez mais superáveis por cliques (ALMEIDA, 2010, p.46).

Segundo Paiva (no prelo), o ensino- aprendizagem de inglês sempre esteve permeado pelo uso de tecnologias, mas essa associação se tornou mais relevante com o advento da internet 2.0 (FINARDI; PREBIANCA; MONN, 2013). Ainda que a língua inglesa esteja mais próxima dos aprendizes, principalmente através internet, Baladeli e Ferreira (2012) alertam que essa proximidade parece não ser aproveitada na escola. Nesse sentido, este estudo pretende contribuir a análise das percepções de alunos do Ensino Médio (EM) Técnico Integrado sobre o ensino-aprendizagem de inglês em contextos híbridos.

Rajagopalan (2006) afirma que uma educação crítica deve ater-se às demandas impostas pelas relações políticas nas quais se encontra o país, tanto no âmbito interno quanto na esfera externa (RAJAGOPALAN, 2006, p. 22 apud LAGARES, 2013, p. 197). Desta forma, é preciso refletir sobre as políticas educacionais a fim de ter um panorama mais claro quanto ao papel da língua estrangeira (LE) e das tecnologias no atual cenário brasileiro.

Lembramos que a ausência de políticas alinhadas ao desejo popular pode acarretar sérias consequências sociais como temos presenciado nos vários protestos ocorridos em todo o país desde 2013 e que foram “detonados”, em grande parte, pela internet, por meios das redes sociais. Uma dessas consequências, no caso da ausência de políticas linguísticas para a internacionalização e o ensino de inglês como LE no Brasil, é a desigualdade de oferta de cursos desse idioma, favorecendo o ensino no setor privado, aumentando assim a desigualdade social através da terceirização da oferta de cursos livres de inglês que efetivamente formem falantes fluentes e proficientes do idioma.

Considerando as políticas de ensino de LE no Brasil no momento em que programas de internacionalização como o Programa Ciência sem Fronteiras (CsF) e Inglês sem Fronteiras (IsF)

são implementados, vemos a necessidade de ampliar o debate com vistas a propor políticas que considerem uma visão de educação condizente com os desafios da sociedade atual que reconhece a necessidade de maior investimento no profissionalismo docente, preparando professores para as devidas mediações entre linguagens, tecnologias e os contextos locais e globais (MONTE MÓR, 2013, p. 233).

Monte Mór (2013, p. 230) explica que os estudos sobre letramentos (NEW LONDON GROUP, 1996; LANKSHEAR; KNOBLE, 2003; 2011; GEE, 2003, 2010; KRESS, 2000, 2010, apud MONTE MÓR, 2013) surgiram a partir da percepção de que as mudanças sociais, culturais e políticas advindas dos conhecimentos da tecnologia digital e do fenômeno da globalização exigiam um novo olhar sobre premissas educacionais até então praticadas. Como veremos adiante, a política educacional atual nem sempre é consistente com essa sugestão nem é uniforme no caso do ensino de língua inglesa e uso de tecnologias no Brasil.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs - (BRASIL, 1998), por exemplo, sugerem que o foco do ensino da língua inglesa seja na habilidade de leitura quando, por outro lado, vemos nas Orientações Curriculares para o EM (BRASIL, 2006) a sugestão de que sejam trabalhadas as habilidades de leitura, compreensão oral e prática escrita enfatizando a importância de se trabalhar outras habilidades como o letramento crítico, digital e a oralidade.

Em suma, no que tange políticas e orientações para o ensino de LE no contexto nacional, podemos concluir que há mais de uma política linguística no tocante ao ensino de inglês no Brasil: uma para o EF, outra para o EM. Podemos afirmar ainda, com base nos programas federais para internacionalização do ensino como o CsF e o IsF, que parece haver uma terceira política linguística para o ensino superior, demonstrando claramente a necessidade de pensarmos num alinhamento filosófico e educacional em relação ao ensino de LE e ao uso de tecnologias na educação no Brasil contemporâneo.

2. REVISÃO DA LITERATURA

Apesar de observarmos pesquisas na área do ensino de línguas sobre o uso de NTICs e de estratégias pedagógicas para trabalhar com internet na sala de aula (p. ex.: FINARDI;

PREBIANCA; MONN, 2013) e além dela, em abordagens híbridas ou mistas, também conhecidas como *Blended Learning - BL* (p. ex.: CARDOSO, 2012; FINARDI, 2012), estudos sobre intervenções pedagógicas nesse contexto ainda são escassos. A ideia de usar tecnologias digitais em conjunto com a sala de aula de LE tradicional não é nova. A última década testemunhou a implementação desse formato de ensino-aprendizagem multimodal (CARVALHO, 2010; HONG; SAMIMY, 2010) em vários contextos e tem atraído a atenção de pesquisadores na área de aquisição de LE (HONG; SAMIMY, 2010) e da educação em geral como mostrou a conferência internacional sobre o tema realizada em 2013¹ cuja programação² atesta para a relevância do tema discutido sob várias perspectivas (p. ex.: CARDOSO, 2012; 2013; FINARDI; TEIXEIRA, 2013; PREBIANCA; VIEIRA, 2013; WEISSHEIMER; SOARES, 2013).

Neumeier (2005) entende que o aprendizado de LE ideal é aquele que ocorre num ambiente híbrido de aprendizagem, o qual a autora define como a combinação de duas abordagens diferentes, mas complementares: a abordagem mediada pelo computador e a interação face a face, conhecidos pelos acrônimos *CALL* e *F2F* em inglês, respectivamente. Cardoso (2012; 2013) e Cardoso e Mota (2011) analisaram os efeitos de *CALL* em aulas de inglês para Fins Específicos (ESP) combinadas com atividades tradicionais e a interação *F2F*, ou seja, num ambiente de *BL*. As percepções dos estudantes com relação a essas aulas foram positivas. Os estudantes salientaram através de entrevistas e questionários online que apreciavam as aulas de ESP oferecidas no ambiente virtual de ensino e aprendizagem (AVEA) – Moodle - e nos laboratórios de informática, assim como as aulas tradicionais sem recursos tecnológicos dentro de um mesmo curso. Por meio da aplicação de pré- e pós-testes ao longo de seu estudo, Cardoso (2012; 2013) também observou um melhor desempenho dos estudantes que experimentaram a abordagem híbrida, comparado com o início da intervenção pedagógica.

Prebianca e Vieira (2013) investigaram as percepções de 27 estudantes de inglês do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, na modalidade integrada, a respeito de atividades para o ensino-aprendizagem de regras gramaticais em inglês implementadas no Moodle. As aulas foram ministradas por meio de uma abordagem híbrida onde a instrução gramatical presencial

¹ Site do evento: <http://icbl-conference.org/2013/>

² Programação do ICBL: http://icbl-conference.org/2013/documents/Program_ICBL_2013.pdf

foi combinada com a instrução assistida pelo computador conectado à internet. Os resultados do estudo indicaram que os estudantes-participantes avaliaram positivamente a abordagem híbrida, apesar de possuírem preferências diferentes relacionadas ao uso das tecnologias para o aprendizado da LE. As autoras atribuíram esse resultado ao caráter heterogêneo do grupo e às suas áreas de formação com diferentes níveis de familiaridade com as tecnologias usadas: curso técnico em Agropecuária e o curso técnico em Informática.

Finardi et al. (2014), por sua vez, analisaram as crenças de quatro professores e nove estudantes de Ensino Superior com relação ao uso das NTICs em dois contextos: (1) em um curso de formação continuada para o uso de NTICs em aulas presenciais (2) e em um curso de ESP, ambos oferecidos por meio do Moodle, durante um semestre letivo. Os resultados da investigação comprovam que o uso das NTICs pelos docentes do Ensino Superior da universidade pesquisada ainda é escasso. Os professores percebem a incorporação de tais recursos como um peso extra ao fazer pedagógico. Os pesquisadores concluíram que apesar de o curso ter oferecido aos docentes conhecimento prático e teórico sobre a utilização das NTICs em contextos híbridos de aprendizagem, este não foi suficiente para alterar as crenças dos professores no tocante ao uso da tecnologia para fins pedagógicos. Quanto aos estudantes, os resultados indicam que eles veem o uso das NTICs como mais oportunidades para o aprendizado, interação e melhora do aprendizado da nova língua, validando, deste modo, o uso dessas tecnologias na educação. Dada a divergência de crenças relacionadas ao uso das NTICs na educação e a importância delas, o estudo sugere que, enquanto as práticas pedagógicas não estiverem alinhadas ao contexto social e às demandas da sociedade, os docentes podem continuar a perceber um baixo nível de motivação e engajamento por parte dos estudantes.

No que diz respeito à Educação a Distância e à formação docente, D'Ely (2013) investigou a percepção de graduandos de um curso de Letras/inglês de uma universidade federal brasileira. Vinte por cento da disciplina “Ensino e Aprendizagem de Língua Estrangeira” foi oferecida à distância no Moodle a fim de desenvolver a autonomia dos alunos além de incluí-los nessa modalidade. Os resultados do estudo sugerem que o AVEA utilizado, o Moodle, serviu como fator motivacional para os alunos e foi percebido como oportunidade frutífera de aprendizagem. No entanto, a escassa participação dos discentes nas tarefas não obrigatórias,

indica, segundo a pesquisadora, desafios associados à construção de novas dinâmicas que levem à autonomia e à conscientização do uso dos recursos tecnológicos para fins pedagógicos.

3. MÉTODO

O presente estudo é um levantamento de dados que objetivou coletar expectativas, opiniões e nível de satisfação de aprendizes (MARTINS; THEÓPHILO, 2009) a respeito do uso da tecnologia para aprender Inglês com língua estrangeira em um contexto híbrido de ensino-aprendizagem. A população investigada foi composta por cento e cinquenta e oito alunos do primeiro ano do Ensino Médio Técnico Integrado em Agropecuária (TECAGRO) e Informática (TECINFO) de um Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia.

O estudo foi dividido em 3 etapas. A primeira objetivou coletar informações a respeito da experiência dos alunos em relação ao uso de *softwares* educacionais e suas expectativas sobre o uso dessa ferramenta tecnológica para o ensino-aprendizagem de inglês. Para isso, um questionário (Apêndice 1) com onze questões abertas e fechadas foi aplicado no primeiro semestre do ano letivo de 2013. Na segunda etapa da pesquisa, conduzida no segundo semestre letivo do mesmo ano, os participantes foram expostos ao uso do *software* educacional livre *Interchange Arcade - third edition*³ paralelamente ao ensino da disciplina de inglês em sala de aula, o que constituiu a abordagem híbrida. As aulas nas quais o *software* educacional foi utilizado ocorreram em um dos laboratórios de informática existentes na instituição de ensino. A fase de utilização do *software* terminou no fim de novembro de 2013. A terceira e última fase do estudo visou investigar as percepções dos alunos em relação à contribuição do *software* utilizado durante a abordagem híbrida para o ensino-aprendizagem de inglês e seu nível de satisfação em relação a esse tipo de abordagem. Para tanto, um novo questionário (Apêndice 2) com treze questões abertas e fechadas foi aplicado ao término do ano letivo de 2013.

Os dados dos primeiro e segundo questionários foram tabulados e analisados qualitativamente. Por questões de limitação de espaço, dois questionários foram aglutinados

³ Disponível em: <<http://www2.cambridge.org/interchange arcade/main.do>>. Acesso em: 11 jun. 2014.

para uma análise comparativa, mostrada na subseção 3.1. Em seguida, a subseção 3.2 reporta os resultados de algumas questões do segundo questionário que revelam mais diretamente as opiniões dos alunos participantes em relação à abordagem híbrida implementada no presente estudo.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 ANÁLISE COMPARATIVA

Um dos principais objetivos do presente estudo era conhecer o que aprendizes de inglês como língua estrangeira (LE) pensam sobre o uso de tecnologias no ensino de inglês, traduzido neste estudo pelo que eles entendem por *software* educacional e como eles percebem o uso desse recurso tecnológico enquanto ferramenta pedagógica para aprender a língua. Os dados coletados com o primeiro questionário mostraram que dos 96 alunos do curso TECAGRO apenas 30,2% disseram conhecer o conceito de *software* educacional, sendo que a maioria alegou ser um aplicativo que auxilia o aprendizado. Já entre os 62 alunos do curso TECINFO, 53,2% afirmaram conhecer o conceito, definindo-o como um aplicativo direcionado aos alunos com o objetivo de auxiliar na aprendizagem.

Após a utilização do *software* educacional, o número de alunos do curso TECAGRO que conhecia o conceito teve um aumento representativo, passando para mais de 66%. Em relação aos alunos do curso TECINFO, 96,7% confirmaram conhecer o conceito após o uso do *Interchange Arcade - third edition* durante as aulas de inglês. Ambos os grupos de alunos concordaram, após utilizar esse recurso tecnológico, que um *software* educacional é um programa de computador interativo, cuja finalidade é contribuir para a aprendizagem de algum conteúdo instrucional.

Quanto ao uso de softwares educacionais para promover o aprendizado em geral, 20,8% dos alunos do curso TECAGRO declararam, antes da exposição ao *software* educacional *Interchange Arcade - third edition*, utilizar tal recurso tecnológico em cursos de inglês frequentados paralelamente à escola ou em atividades de diversas disciplinas do ensino regular. Em contrapartida, 16,7% não lembravam onde haviam usado o *software* educacional, porém

relataram já ter utilizado o recurso. Por outro lado, nas turmas do curso TECINFO, 14,5% afirmaram já ter utilizado um *software* com fim educacional durante as aulas de inglês no ensino regular. Outros 83,8% relataram nunca ter tido contato com *softwares* educacionais. Com base na análise reportada acima, pode-se observar que menos da metade (aproximadamente 40%) dos alunos conhecia o conceito de *software* educacional antes do estudo. Entre estes, parece haver um consenso em relação à definição do termo e sua utilização no contexto educacional.

Aos alunos que confirmaram ter utilizado um *software* educacional para aprender inglês antes do presente estudo, foi questionado que tipo de atividade eles haviam realizado com o auxílio da ferramenta. Após a utilização do *software Interchange Arcade - third edition*, os alunos deveriam novamente indicar quais atividades haviam sido realizadas por meio deste recurso tecnológico. A Tabela 1 apresenta os resultados de ambas as etapas, antes e após a exposição ao *Interchange Arcade - third edition*.

Tabela 1 - Atividades realizadas no *software* educacional

	Agropecuária		Informática	
	Antes	Após	Antes	Após
Leitura e compreensão de textos	23	24	14	34
Vocabulário	19	16	24	56
Áudio e/ou vídeo	16	22	17	31
Fala	17	52	02	25
Gramática	21	60	10	58

*Os números nesta tabela representam a quantidade absoluta de alunos que realizou cada atividade com um *software* educacional antes do estudo e com o *software* educacional *Interchange Arcade- third edition* durante o estudo.

No primeiro questionário, os alunos-participantes deveriam responder se acreditavam na contribuição de um *software* educacional para o aprendizado de inglês. Mesmo sem terem iniciado a abordagem híbrida com a utilização do *Interchange Arcade - third edition*, sessenta e nove alunos do curso TECAGRO disseram que sim, enquanto quatorze afirmaram não acreditar em *softwares* educacionais como ferramentas pedagógicas. Onze alunos desse curso não responderam à pergunta. No entanto, após a exposição ao *software* educacional *Interchange Arcade - third edition*, durante o segundo semestre letivo, oitenta e dois alunos do curso

TECAGRO confirmaram acreditar que é possível aprender inglês por meio desse recurso tecnológico. Cinco alunos posicionaram-se ao contrário e nove não responderam à questão.

Já, entre os 62 alunos do curso TECINFO, trinta e nove concordavam com a possibilidade de aprender inglês utilizando um *software* educacional antes de experimentar a abordagem híbrida. Porém, na ocasião, nove alunos discordaram e quatorze não souberam responder. Após a exposição ao *Interchange Arcade - third edition*, cinquenta e seis alunos do curso TECINFO confirmaram a contribuição do uso desse *software* educacional na aprendizagem do idioma. Apenas seis alunos desse curso responderam não acreditar no auxílio pedagógico fornecido pelo *software*.

Ainda no segundo questionário, após indicar se o *software* educacional usado havia contribuído para o aprendizado de inglês, os alunos deveriam justificar suas respostas. No que diz respeito às justificativas dos alunos de Informática (TECINFO) sobre a não contribuição do *software* para o aprendizado de inglês, observaram-se as seguintes respostas: o nível de inglês é básico (2 alunos), conheciam o conteúdo sendo ensinado (9 alunos), o *software* é fácil de usar (4 alunos), e o *software* é ruim e inútil (3 alunos). No entanto, alguns alunos justificaram a contribuição do *software* para o aprendizado do idioma afirmando que o mesmo é um bom recurso (2 alunos), proporciona aulas divertidas (4 alunos), e melhora a dinâmica da aula (1 aluno). Um aluno apenas não justificou sua resposta.

Já em relação aos alunos do curso TECAGRO, vinte e um afirmaram que o *software* ajudou a colocar em prática o conteúdo estudado, quinze acharam interessante e divertido, seis já tinham conhecimento do assunto abordado nas atividades propostas pelo *software*, cinco acharam o *software* fácil de aprender e seis alunos não justificaram suas respostas.

Em ambos os questionários, os alunos deveriam indicar a(s) maior(es) contribuição(ões) de softwares educacionais para o aprendizado de inglês, antes e após experimentar a abordagem híbrida durante um semestre letivo. A Tabela 2 apresenta os resultados da análise comparativa entre os dois grupos de alunos – TECAGRO e TECINFO.

Tabela 2 – Maior (es) contribuição (ções) de softwares educacionais

	Agropecuária		Informática	
	Antes	Após	Antes	Após
Aumento de vocabulário	21	17	18	50
Melhora da habilidade de leitura e compreensão de textos	16	38	22	28
Melhora da habilidade da fala	17	39	5	10
Melhora da habilidade de compreensão auditiva	10	52	3	6
Maior domínio de regras gramaticais	6	64	4	40

*Os números nesta tabela representam a quantidade absoluta de alunos que indicou cada contribuição dos softwares educacionais para o aprendizado de inglês, antes e após a exposição à abordagem híbrida.

Conclui-se, com base nos dados reportados na Tabela 2, que antes de experimentar a abordagem híbrida por meio do *software* educacional *Interchange Arcade – third edition*, as duas maiores contribuições de um *software* para a aprendizagem de inglês na opinião dos alunos era o aumento de vocabulário e a melhora da habilidade da fala, sendo que a menor contribuição era a de maior domínio de regras gramaticais. Em contrapartida, no segundo questionário, as duas maiores contribuições indicadas pelos participantes foram: “Maior domínio de regras gramaticais” e “Melhora da habilidade de compreensão auditiva”, e a menor contribuição foi “Aumento do vocabulário”.

Outro dado interessante é que após a exposição ao *software* educacional *Interchange Arcade – third edition* um número considerável de alunos de ambos os cursos concluiu que a maior contribuição desse recurso tecnológico para o aprendizado de inglês é a melhora no domínio de regras gramaticais. Esse achado corrobora Prebianca, dos Santos Júnior e Finardi (no prelo) que sugeriram, após uma análise das estratégias pedagógicas implementadas pelo mesmo *software*, que este recurso tecnológico tende a apresentar uma abordagem conteudista no tocante ao ensino de inglês, enfatizando o aprendizado e uso acurado de regras gramaticais em detrimento do desenvolvimento de habilidades comunicacionais.

Anteriormente à exposição à abordagem híbrida, os alunos foram questionados sobre como deveria ser um *software* educacional para o aprendizado do inglês. A maioria respondeu que para que se possa aprender inglês por meio de um *software* educacional, é preciso que ele seja educativo e auxilie na aprendizagem. Após o uso desse recurso tecnológico, mais da

metade mencionou o fato de poder praticar os conteúdos estudados em sala de aula, entendendo a abordagem híbrida com o *software* como uma forma alternativa de aprendizagem, em comparação ao aprendizado tradicional.

Os alunos do curso TECINFO alegaram que, para promover o aprendizado de inglês, um *software* educacional deveria ter textos em inglês e jogos, e possuir uma interface dinâmica e ser interativo. Após a utilização do *Interchange Arcade - third edition* durante a abordagem híbrida, alguns alunos disseram que o *software* não atendeu as suas expectativas iniciais, pois esse apresenta exercícios confusos. Alguns alunos acharam o uso inútil porque já tinham conhecimento do assunto abordado e outros alegaram, ainda, preferir o aprendizado tradicional.

3.2 ANÁLISE DE QUESTÕES DO 2º. QUESTIONÁRIO

Ao término da intervenção pedagógica com a abordagem híbrida, os alunos dos cursos TECAGRO e TECINFO foram questionados sobre o grau de satisfação com relação ao uso do *software* educacional devendo os mesmos justificar suas respostas. Dos noventa e seis alunos do curso TECAGRO, oito disseram estar totalmente insatisfeitos, outros oito afirmaram estar insatisfeitos, quatorze alegaram estar mais ou menos satisfeitos, dezoito disseram estar satisfeitos e quarenta disseram estar totalmente satisfeitos. Em suma, aproximadamente 61% dos alunos do TECAGRO declararam estar (totalmente) satisfeitos. Já dos sessenta e dois alunos do curso TECINFO, onze mostraram-se totalmente insatisfeitos, nove disseram estar insatisfeitos, onze alegaram estar mais ou menos satisfeitos, doze mostraram-se satisfeitos e vinte e nove afirmaram estar totalmente satisfeitos.

Um total de 61,4% dos alunos do curso TECAGRO justificou seu nível de satisfação em relação ao uso do *software* educacional alegando que o mesmo é fácil e bem explicativo (12 respostas), possibilita a prática do conteúdo estudado através dos exercícios (10 respostas), é interativo e educativo (9 respostas), ajuda na aprendizagem (19 respostas), ajuda a estudar o conteúdo (7 respostas) e torna a aula mais divertida (2 respostas). No entanto, 31,25% dos alunos desse mesmo curso justificaram sua insatisfação alegando que o *software* utilizado é

inútil (1 resposta), complicado (7 respostas), apresenta carência de exercícios (9 respostas) e é de difícil compreensão (10 respostas). Três alunos não souberam justificar.

No que se refere às justificativas dos alunos sobre o grau de satisfação do curso TECINFO, a maioria deles, 80,6%, avaliou o programa positivamente, alegando que o *software Interchange Arcade - third edition* é bom (9 respostas), fácil e interativo (15 respostas), ajuda a estudar o conteúdo (6 respostas), é melhor que o ensino tradicional (2 respostas), possibilita a prática do conteúdo estudado (4 respostas), ajuda na aprendizagem (13 respostas) e tem um *layout* atraente (1 resposta). Porém, 19,3% dos alunos do curso TECINFO justificaram sua insatisfação alegando que o *software* é inútil (1 resposta), complicado e confuso (3 respostas), que apresenta falhas em alguns exercícios (1 aluno) e que não contribui para o aprendizado devido à falta de equipamentos (leia-se aqui computadores) disponíveis no laboratório de informática da escola (1 resposta). Seis alunos desse mesmo curso não souberam justificar sua resposta. Em geral, quase 70% dos participantes avaliaram o programa positivamente.

Com relação ao nível de dificuldade do *software* educacional, seis alunos acharam extremamente difícil utilizar o mesmo, dezesseis acharam apenas difícil, dezessete acharam mais ou menos difícil, trinta e dois acharam fácil e vinte e três alunos de Agropecuária acharam extremamente fácil. Por outro lado, dez alunos de Informática acharam extremamente difícil usar o *software*, sete acharam difícil, vinte e dois alunos acharam mais ou menos difícil, vinte acharam fácil e dois acharam extremamente fácil.

As justificativas fornecidas pelos alunos do curso TECINFO incluíram a facilidade de entender o que era proposto (8 respostas), o conhecimento prévio do conteúdo sendo estudado (6 respostas), o aspecto interessante e divertido do *software* (15 respostas), a possibilidade de praticar o conteúdo estudado (25 respostas), e o auxílio na aprendizagem (34 respostas). Seis alunos não souberam justificar.

Os alunos do curso TECAGRO justificaram sua opinião em relação à facilidade para utilizar o *software* alegando que o mesmo apresenta atividades de nível básico (2 respostas). Outros vinte e oito afirmaram que usar o *software* não foi nem fácil nem difícil, vinte e dois

acharam confuso, vinte e cinco acharam os exercícios bem elaborados e quatorze já tinham conhecimento do conteúdo. Três alunos não justificaram suas respostas.

De acordo com a avaliação geral realizada pelos alunos do TECAGRO sobre a utilização do *software* educacional *Interchange Arcade – third edition* para aprender inglês, este se caracteriza como uma ferramenta relevante para o aprendizado, segundo 32,2%. Esse fato parece ser comprovado por mais dezessete alunos que disseram poder praticar os assuntos estudados em sala utilizando o *software* no laboratório de informática. Outros dez alunos classificaram o uso do *software* como excelente e treze afirmaram que este recurso auxiliou na aprendizagem de forma geral. No entanto, apenas 12,5% disseram preferir o aprendizado tradicional, oito afirmaram já possuir conhecimento do assunto explorado pelo *software* e outros três optaram por não responder.

A maioria (93,5%) dos alunos do curso TECINFO também avaliou o *software* positivamente. Dez alunos classificaram o *Interchange Arcade – third edition* como uma ótima ferramenta, vinte e três responderam que o *software* ajudou na aprendizagem da língua inglesa, quatorze gostaram da experiência por praticar o assunto estudado em sala, dez acharam esse recurso interessante e interativo. Um aluno afirmou ser de fácil entendimento. Estas opiniões contrastaram com as opiniões de outros alunos desse mesmo curso sendo que uma minoria respondeu já ter conhecimento do assunto explorado pelo *software* (1 aluno), achar o *software* inútil (7 alunos), preferir o aprendizado tradicional (4 alunos), achar os exercícios confusos (1 aluno) e achar que o *software* apresentava falhas (2 alunos).

Finalmente, foi requisitado aos alunos que indicassem sua preferência em relação às diferentes abordagens de ensino-aprendizagem de inglês. Entre os 96 alunos do curso TECAGRO, apenas 32,2% elegeram a abordagem tecnológica (aulas apenas com a utilização de recursos tecnológicos, no laboratório de informática) como a preferida; 50% optaram pela abordagem híbrida (aulas tradicionais em sala + utilização de recursos tecnológicos) e apenas 8,3% disseram preferir a abordagem tradicional em sala de aula, sem utilização de recursos tecnológicos. Entre os 62 alunos do curso TECINFO, apenas 8% respondeu preferir a abordagem tecnológica (aulas apenas com a utilização de recursos tecnológicos, no laboratório de

informática), 72,5% escolheram a abordagem híbrida e 35,4% optaram pela abordagem tradicional em sala de aula, sem a utilização de recursos tecnológicos.

A última questão analisada pediu aos alunos que indicassem suas críticas e sugestões em relação ao uso do *software Interchange Arcade - third edition*. Os alunos do curso TECAGRO apresentaram as seguintes críticas e/ou sugestões: o *software* deveria ter um designer mais interativo (6 alunos), o *software* deveria ser mais utilizado durante as aulas (10 alunos), deveria propor mais exercícios (7 alunos), deveria apresentar a tradução das frases (24 alunos), deveria apresentar dicas nas atividades/questões propostas (11 alunos), não deveria permitir que o aluno refizesse uma questão incorreta a fim de alterar sua pontuação na atividade sendo executada (9 alunos), deveria ser mais fácil (5 alunos). Dezenove (19) alunos não possuíam crítica nem sugestões e três não responderam.

Os alunos do curso TECINFO, por sua vez, sugeriram que o *software* deveria permitir o envio dos resultados dos exercícios para o professor (3 alunos), deveria apresentar exercícios mais interativos (6 alunos), deveria fornecer dicas nos exercícios (2 alunos), não deveria permitir que o aluno refizesse uma questão incorreta a fim de alterar sua pontuação na atividade sendo executada (5 alunos), deveria apresentar a tradução das frases (6 alunos), deveria ser mais utilizado nas aulas (8 alunos), deveria permitir o envio de sugestões do aluno para o próprio *software* (1 aluno), deveria ser mais cobrado em sala de aula (3 alunos). Um aluno alegou que a escola deveria melhorar os equipamentos dos laboratórios (leia-se aqui, computadores) e vinte e dois não possuíam críticas nem sugestões. Apenas um aluno não respondeu à pergunta.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com os resultados obtidos ao final da terceira etapa, após a exposição dos alunos à abordagem híbrida por meio do uso do *software* educacional *Interchange Arcade – third edition*, observou-se que 91,7% da amostra analisada acreditam na contribuição desse recurso tecnológico para a aprendizagem de inglês. Outro fator relevante para os alunos na utilização do *software* educacional para aprender inglês, é que a maioria percebeu uma ampliação do conhecimento de regras gramaticais do idioma. Tal achado indica que talvez o *software*

Interchange Arcade - third edition precise implementar mais atividades cujo foco não seja apenas o aprendizado de itens linguísticos, tais como atividades de compreensão auditiva e produção oral.

A análise de dados ainda mostrou um resultado interessante em relação ao uso de recursos tecnológicos como forma de inclusão digital dos alunos do EM Técnico Integrado – a abordagem de ensino utilizada. De acordo com a maioria dos participantes, a abordagem a ser priorizada deveria ser uma abordagem híbrida, que leve em consideração não somente a utilização de recursos tecnológicos (como o *software* educacional, nesse caso), mas também toda a rotina tradicional de sala de aula. Esse achado corrobora Cardoso (2012), cujos participantes relataram apreciar as aulas tradicionais sem recursos tecnológicos e também as aulas assistidas por tecnologias dentro de um mesmo curso. Em outras palavras, o que estas pesquisas nos mostram, em geral, é que os estudantes parecem não acreditar que uma abordagem puramente tecnológica (que se apoie apenas nas novas tecnologias para promover a aprendizagem) dê conta do processo de ensinar e aprender um idioma.

Os dados do segundo questionário também indicaram um entusiasmo dos participantes com o uso do *software* educacional durante as aulas de inglês. A maioria das opiniões dos estudantes dos dois cursos foi positiva, declarando que essa ferramenta, por não ser de difícil acesso, ser atraente e interativa, contribuiu para a aprendizagem do idioma por meio dos exercícios propostos.

Em geral, pode-se concluir que o *software* utilizado para a implementação da abordagem híbrida no presente estudo parece carecer de uma atualização, de modo que passe a oferecer atividades que não enfoquem apenas o ensino-aprendizagem de regras gramaticais e de vocabulário, mas também outras que promovam o desenvolvimento das práticas orais, além de variados conteúdos linguísticos que permitam ampliar a capacidade comunicacional dos aprendizes de LE. Por outro lado, apesar da necessidade de algumas mudanças de ordem pedagógica, o *software* educacional *Interchange Arcade - third edition* pode representar uma ferramenta tecnológica relevante no processo de ensino-aprendizagem de inglês uma vez que insere os aprendizes de EM em uma perspectiva educacional híbrida mais moderna, condizente

com as atuais demandas do mundo tecnológico, que vão além da sala de aula, dos livros didáticos e das aulas expositivas.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, L. H. T. Aprendizagens e tecnologias contemporâneas: um novo modo de ser e aprender. **Revista CAMINHOS EM LINGUÍSTICA APLICADA**, Volume 3, Número 2, p.37-52. 2010.

BALADELI, A. P.; FERREIRA, A. J. Os letramentos digitais e sua interface com o ensino de línguas: empoderamento e cidadania na Web. In: **Anais do Congresso Internacional ABRAPUI, 3**. Florianópolis. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2012. v. 1. p. 1-8. 2012.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF.1998.

_____. **Orientações curriculares para o ensino médio**. Secretaria de Educação Básica. Brasília. 2006.

CARDOSO, G. L. The effects of CALL on L2 vocabulary acquisition: an exploratory study. In: **Anais do INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE COMPUTER AIDED BLENDED LEARNING (ICBL)**, 2013, Florianópolis. Florianópolis, 2013.

_____. **The effects of CALL on L2 vocabulary acquisition: an exploratory study**. 2012. 412 f. Tese (Doutorado em Letras/inglês) – Programa de pós-graduação em Letras/inglês, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012.

CARDOSO, G. L.; MOTA, M. B. O ensino de inglês como língua estrangeira mediado por computador: uma apreciação crítica de estudos recentes conduzidos no Brasil. **REAA**. v. 35. p. 111-136. 2011.

CARVALHO, J. Ensino-aprendizagem do PLE em modalidade híbrida. **Revista Animação e Educação**. Portugal. 08. Disponível em: <<http://anae.biz/rae/wp-content/uploads/2010/02/Ensino-aprend-PLE-modalidade-h%C3%Adbrida.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2014.

D'ELY, R. Aprendizagem de Língua Estrangeira: aulas que nunca terminam. In: **Anais do SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 5, e COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, 1.**; 2013, Recife. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, nov. 2013. p. 15.

DORNYEI, Z. **Research methods in applied linguistics: Quantitative, qualitative and mixed methodologies**. Oxford: Oxford University Press, 2007.

FAGUNDES, L. In: SEABRA, C. **Tecnologias na escola**. Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010. ISBN – 978-85-99979-03-7.

FINARDI, K. R. Technology and L2 Learning: Hybridizing the Curriculum. In: **Anais do CONGRESSO INTERNACIONAL ABRAPUI**, 3.; 2012, Florianópolis. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2012. v. 1. p. 1-8. 2012.

FINARDI, K. R.; TEIXEIRA, D. Information Technology and Communication @ UFES. In: **Anais INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE COMPUTER AIDED BLENDED LEARNING (ICBL), 2013**. Florianópolis, SC. 2013. Florianópolis, SC. 2013.

FINARDI, K.; PORCINO, M.C. Tecnologia e Metodologia no ensino de inglês: impactos da globalização e da internacionalização. **Revista Desterro**, 2014, (1), número 66. No prelo.

FINARDI, K.; PREBIANCA, G. V. V.; MONN, C. F. Tecnologia na educação: o caso da internet e do inglês como linguagens de inclusão. 2013. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n.º 46, junho de 2013. p. 193-208.

FINARDI, K.; TEIXEIRA, D.; PREBIANCA, G. V.; DOS SANTOS JUNIOR, V. Information Technology and Communication in Education: two sides of the coin in Brazil. **International Journal of Emerging Sciences IJES**. doi:10.3991/ijxx.vxxn.xxxx v. 2, P.21-25, 2014.

FRIEDMAN, T. **O mundo é plano**: uma breve história do século XXI. Editora Objetiva. p.488. 2005

GRADDOL, D. **English Next**: why global English may mean the end of “English as a foreign language”. The English Company (UK) Ltd. British Council. p.132. 2006. Disponível em: <<http://www.britishcouncil.org/learning-research-english-next.pdf>>. Acesso em: 11 jun. 2014.

HONG K. H.; SAMIMY K. K. The influence of L2 teachers’ use of CALL modes on language learners’ reactions to blended learning. **CALICO Journal**, 27 (2), p. 328-48, 2010.

KLEIMAN, A. B. Modelos de letramento e as práticas de alfabetização na escola. In: KLEIMAN, A. B.(org.) **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

LAGARES, X. C. Ensino do espanhol no Brasil: uma (complexa) questão de política linguística. In: NICOLAIDES, C.; SILVA, K.A.; TÍLIO, R.; ROCHA, C.H. (Orgs.) **Política e Políticas Linguísticas**. Campinas: Pontes Editores, 2013. p.181-198.

LANKSHEAR, C.; SNYDER, I.; GREEN, B. **Teachers and techno literacy**: managing literacy technology and learning school. Australia: Allen & Unwin, 2000.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, P. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998.

MARTINS, G. de A.; THEÓPHILO, C. R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas**. 2.ed. São Paulo: Atlas, 2009.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Editora Cultrix. 408 p.1969.

MONTE MÓR, W. As políticas de ensino de línguas e o projeto de letramentos. In: NICOLAIDES, C.; SILVA, K.A.;TÍLIO, R.; ROCHA, C.H. (Orgs.) **Política e Políticas Linguísticas**. Campinas: Pontes Editores, 2013. p. 219-236.

NEUMEIER, P. A closer look at blended learning – Parameters for designing a blended learning environment for language, teaching and learning. **ReCALL** , 17, p. 163-178, 2005.

PREBIANCA, G. V. V.; VIEIRA, M. V. Investigating a blended teaching-learning approach to an EFL syntactic structure. In: **Anais do INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE COMPUTER AIDED BLENDED LEARNING (ICBL) 2013**. Florianópolis, SC. 2013. Florianópolis, SC. 2013.

PREBIANCA G. V. V. e VIEIRA M. V. O ensino-aprendizagem de gramática mediado pelo computador: percepções dos alunos sobre uma abordagem híbrida. In: **Anais do SIMPÓSIO HIPERTEXTO E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 5 e COLÓQUIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO COM TECNOLOGIAS, 1.; 2013, Recife**. Recife: Universidade Federal de Pernambuco, nov. 2013. p. 15.

RAJAGOPALAN, K. Política linguística: do que é que se trata, afinal? In: NICOLAIDES, C.; SILVA, K.A.;TÍLIO, R.; ROCHA, C.H. (Orgs.) **Política e Políticas Linguísticas**. Campinas: Pontes Editores, 2013. p.19-142.

WARSCHAUER, M. Social capital and access. **Universal Access in the Information Society**, 2 (4). 2003.

_____. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: SENAC, 2006, 319 p.

WEISSHEIMER, J.; SOARES, W. C. da S. S. Additional Language Learning Mediated by Electronic Games in a Blended Learning Context. In: **Anais do INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTERACTIVE COMPUTER AIDED BLENDED LEARNING (ICBL) 2013**. Florianópolis, SC. 2013. Florianópolis, SC. 2013.

Gicele Vergine Vieira PREBIANCA

Possui mestrado e doutorado em Letras (Inglês e Literatura Correspondente) pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004). Foi bolsista CNPQ realizando seu estágio de Doutorado PDEE no Georgia Institute of Technology em Atlanta, GA, Estados Unidos. Atualmente conduz pesquisas sobre aspectos cognitivos da produção oral em língua estrangeira (L2), acesso lexical e memória de trabalho em L2. Também tem investigado sobre o ensino e aprendizagem de L2 mediado pelas novas tecnologias

Kyria Rebeca FINARDI

Possui graduação em letras inglês pela Universidade Federal de Santa Catarina (2008), graduação em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná (1993), mestrado em Letras (Inglês e Literatura Correspondente) pela Universidade Federal de Santa Catarina (2004) com bolsa da CAPES e doutorado em Letras (Inglês e Literatura Correspondente) pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009) com bolsa do CNPQ e CAPES- PDEE para o doutorado sanduíche na Universidade de Pittsburgh, Estados Unidos. Professora efetiva da Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) no Departamento de Linguagens, Cultura e Educação do Centro de Educação e membro permanente dos Programas de Pós Graduação em Linguística na linha de Linguística Aplicada (PPGEL) e em Educação na Linha de Educação e Linguagens (PPGE).

Gisele Luz CARDOSO

Doutora e mestre em Inglês pela UFSC. Licenciada em Letras (Inglês/Português e Literaturas Correspondentes) pela mesma universidade. Atualmente, é professora de Inglês, coordenadora do Núcleo de EaD (NEAD/portaria nº 079/2014) e tutora presencial de inglês do curso de inglês sem fronteiras (ISF) do IFSC/Gaspar. Tem experiência na área de Linguística Aplicada (LA), atuando principalmente nos seguintes temas: ensino de línguas mediado pelo computador (CALL), ensino-aprendizagem híbrida/Blended Learning, letramento digital, Línguas para Fins Específicos e aquisição de vocabulário em língua estrangeira. Na área da educação e formação de professores, atua como pesquisadora no grupo de pesquisa Mídia e Educação desde 2011.

APÊNDICE 1 – 1º QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS

Nome:

Sexo: () F () M

1. Você cursou ou cursa inglês em uma escola de idiomas ou com professor particular?

Sim () Não ()

2. Por quanto tempo?

Menos de 1 ano ()

Entre 1 e 2 anos ()

Entre 2 e 3 anos ()

Mais de 3 anos ()

3. Você sabe o que é um *Software* Educacional? Sim () Não () Caso sim, explique

4. Você já utilizou algum *Software* Educacional para aprender algo?

Sim () Não () Caso sim, indique qual

5. Você já utilizou algum *Software* Educacional para aprender inglês?

Sim () Não () Caso sim, indique qual

6. Que tipo de atividade você realizou quando utilizou o *Software* Educacional para aprender inglês:

() de Vocabulário

() de Leitura e compreensão de textos

() de Áudio e/ou Vídeo

() de Fala

7. Na sua opinião, o *Software* Educacional contribui para o seu aprendizado do inglês?

Sim () Não ()

8. Assinale a(s) maior(es) contribuição(ões) do *software* para o seu aprendizado de inglês:

() Aumento de vocabulário

() Melhora da habilidade de leitura e compreensão de textos

() Melhora da habilidade da fala

() Melhora da habilidade de compreensão auditiva

() Maior domínio de regras gramaticais

9. Considerando que um *software* educacional de língua inglesa deva proporcionar ao estudante o desenvolvimento das habilidades mencionadas na questão 8, diga como deve ser um *software* educacional para que ocorra o aprendizado do idioma.

10. Considerando os aspectos didático-pedagógicos, assinale com um (X) quais características dos *softwares* educacionais de língua inglesa você considera mais importantes para que aconteça o aprendizado do idioma:

() O *software* deixa claro para o aluno sua intenção educativa;

() O *software* propõe atividades que tenham significado e relevância para o aluno;

() O *software* auxilia o aluno a compreender seu processo de aprendizagem, levando-o a pensar sobre como aprende;

() O conhecimento é apresentado pelo *software* de forma lógica, coerente e organizada;

() As formas de linguagem utilizadas pelo *software* são variadas. Por exemplo: números, símbolos, esquemas, linguagem verbal, visual, audiovisual;

() O *software* procura propor atividades com vários graus de complexidade, tentando atingir um equilíbrio entre tarefas fáceis e difíceis;

() O *software* leva o aluno a observar e analisar características importantes das atividades para

que possa usar esse conhecimento na resolução de outros exercícios;

() O *software* permite ao aluno planejar como resolver a atividade;

() O *software* permite ao aluno comparar as atividades

11. Considerando a relação *software*/usuário, indique quais características dos softwares educacionais de língua inglesa você considera mais importante para que aconteça o aprendizado do idioma:

() O *software* conduz o usuário (aluno) em todas as atividades, deixando claro o que fazer e facilitando seu uso;

() Os ícones e itens do *software* estão organizados logicamente;

() Os ícones e símbolos do *software* transmitem com clareza o que realmente significam;

() O *software* deixa claro quando alguma informação está sendo processada;

() O *software* utiliza adequadamente cores, símbolos e/ou sinais áudio visuais, fazendo uma boa distribuição das informações na tela;

() O *software* exige mínimas ações do usuário (aluno) para realizar algum comando;

() O *software* permite que o usuário (aluno) faça qualquer atividade que desejar, na sequência desejada, podendo inclusive repeti-las se achar necessário;

() O *software* possibilita que o usuário (aluno) personalize as telas, alterando cores, fontes, entre outras configurações;

() O *software* permite que o usuário (aluno) possa substituir o uso do mouse por comandos ou atalhos do teclado;

() O *software* oferece oportunidades para o usuário prevenir/evitar erros;

() As mensagens do *software* para o usuário são claras e educadas;

() O *software* permite que o aluno corrija os erros cometidos;

() O *software* fornece ao usuário (aluno) um resumo da quantidade de questões acertadas, deixando claro quais deveriam ser refeitas;

() O *software* propõe atividades que atendem as expectativas e necessidades do usuário (aluno);

APPENDIX 2 - 2º QUESTIONÁRIO PARA COLETA DE DADOS

Nome:

Curso:

Turma:

1. Você está cursando algum curso de inglês em escola de idiomas ou com professor particular no momento?

Sim () Não ()

2. O que é um *Software* Educacional?

3. Indique na escala abaixo (1=Totalmente satisfeito / 5 = Totalmente insatisfeito) seu grau de satisfação em relação ao uso do *software* educacional *Interchange Arcade - third edition* nas aulas de inglês deste semestre. Justifique sua resposta nas linhas abaixo:

()1 ()2 ()3 ()4 ()5

4. Na sua opinião, o *software* educacional *Interchange Arcade - third edition* contribuiu para o seu aprendizado de inglês?

Sim () Não ()

Por quê?

5. Indique na escala abaixo (1 = Extremamente fácil / 5 = Extremamente difícil) o nível de dificuldade do *software* educacional *Interchange Arcade - third edition*. Justifique sua resposta nas linhas abaixo:

() 1 () 2 () 3 () 4 () 5

6. Você alguma vez utilizou o *software* educacional *Interchange Arcade - third edition* fora do ambiente escolar (em casa, em lan houses, em escolas de idiomas, etc)?

Sim () Não () Por quanto tempo?

() por 15 minutos

() por 30 minutos

() por 1 hora

() por 2 horas

() por mais que 2 horas

7. Assinale a atividade (ou as atividades) que você realizou quando utilizou o *Software Educacional Interchange Arcade - third edition* para aprender inglês durante as aulas dessa disciplina:

() de Vocabulário

() de Leitura e compreensão de textos

() de Áudio e/ou vídeo

() de Fala

() de Gramática

8. Assinale a(s) maior(es) contribuição (ções) do *Software Educacional Interchange Arcade - third edition* para o seu aprendizado de inglês:

() Aumento de vocabulário

() Melhora da habilidade de leitura e compreensão de textos

() Melhora da habilidade da fala

() Melhora da habilidade de compreensão auditiva

() Maior domínio de regras gramaticais

() Não contribuiu para o meu aprendizado

9. Considerando os aspectos didático-pedagógicos, assinale com um (X) qual ou quais características abaixo se referem ao *software* educacional *Interchange Arcade - third edition*:

() O *software* deixa claro para o aluno sua intenção educativa;

() O *software* propõe atividades que tenham significado e relevância para o aluno; () O *software* auxilia o aluno a compreender seu processo de aprendizagem, levando-o a pensar sobre como aprende;

() O conhecimento é apresentado pelo *software* de forma lógica, coerente e organizada;

() As formas de linguagem utilizadas pelo *software* são variadas. Por exemplo: números, símbolos, esquemas, linguagem verbal, visual, audiovisual;

() O *software* procura propor atividades com vários graus de complexidade, tentando atingir um equilíbrio entre tarefas fáceis e difíceis;

() O *software* leva o aluno a observar e analisar características importantes das atividades para que possa usar esse conhecimento na resolução de outros exercícios;

() O *software* permite ao aluno planejar como resolver a atividade;

() O *software* permite ao aluno comparar as atividades;

10. Considerando a relação *software/usuário* (aluno), assinale com um X qual ou quais características abaixo se aplicam ao *software* educacional *Interchange Arcade - third edition*:

() O *software* conduz o usuário (aluno) em todas as atividades, deixando claro o que fazer e facilitando seu uso;

- () Os ícones e itens do *software* estão organizados logicamente;
- () Os ícones e símbolos do *software* transmitem com clareza o que realmente significam;
- () O *software* deixa claro quando alguma informação está sendo processada;
- () O *software* utiliza adequadamente cores, símbolos e/ou sinais áudio visuais, fazendo uma boa distribuição das informações na tela;
- () O *software* exige mínimas ações do usuário (aluno) para realizar algum comando;
- () O *software* permite que o usuário (aluno) faça qualquer atividade que desejar, na sequência desejada, podendo inclusive repeti-las se achar necessário;
- () O *software* possibilita que o usuário (aluno) personalize as telas, alterando cores, fontes, entre outras configurações;
- () O *software* permite que o usuário (aluno) possa substituir o uso do mouse por comandos ou atalhos do teclado;
- () O *software* oferece oportunidades para o usuário prevenir/evitar erros;
- () As mensagens do *software* para o usuário são claras e educadas;
- () O *software* permite que o aluno corrija os erros cometidos;
- () O *software* fornece ao usuário (aluno) um resumo da quantidade de questões acertadas, deixando claro quais deveriam ser refeitas;
- () O *software* propõe atividades que atendem as expectativas e necessidades do usuário (aluno).

11. Em geral, como você avalia a utilização do *software* educacional *Interchange Arcade - third edition* para aprender inglês? Explique.

12. Em relação a diferentes abordagens de ensino-aprendizagem de inglês, indique sua ordem de preferência (1 = o que você mais prefere / 3 = o que você menos prefere)

- () abordagem tradicional em sala de aula, sem utilização de recursos tecnológicos
- () abordagem híbrida (aulas tradicionais em sala + utilização de recursos tecnológicos)
- () abordagem tecnológica (aulas apenas com a utilização de recursos tecnológicos, no laboratório de informática)

13. Por favor, indique aqui suas críticas e sugestões em relação ao uso do *software* educacional *Interchange Arcade – third edition* durante as aulas de inglês desse semestre: